

BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN · Otto-von-Guericke-Straße 65 · 39104 Magdeburg

An
Friedrich Lüder
Games & XR Mitteldeutschland e.V.

Martin Müller
eSport Land Sachsen-Anhalt e.V.

Bauernwerder 1
39126 Magdeburg

Landesverband Sachsen-Anhalt

Susan Sziborra-Seidlitz
Landesvorsitzende

Dennis Helmich
Landesvorsitzender

Landesgeschäftsstelle
Otto-von-Guericke-Straße 65
39104 Magdeburg

Tel.: +49 391 4015 539
Mail: info@gruene-lsa.de

Magdeburg, 7. August 2026

Antworten auf Ihre Wahlprüfsteine

Sehr geehrter Herr Lüder,
sehr geehrter Herr Müller.

vielen Dank für die Übermittlung der Wahlprüfsteine des Games & XR Mitteldeutschland e. V. Und des eSport LSA e. V. Unsere Antworten lauten wie folgt:

A · Standort, Wirtschaft und Innovation

1. Landesstrategie und politische Zuständigkeit: Sachsen-Anhalt verfügt über historisch gewachsene Stärken an der Schnittstelle von Gestaltung, Technologie, industrieller Anwendung, Kultur und gesellschaftlichem Wandel. Zugleich verteilen sich die politischen Zuständigkeiten für Games, XR und E-Sport auf mehrere Ressorts. Wie will Ihre Partei Sachsen-Anhalt als Standort für Games, XR, E-Sport und interaktive Technologien profilieren? Unterstützen Sie eine ressortübergreifende Landesstrategie, eine klar benannte politische Zuständigkeit und einen regelmäßigen strukturierten Branchendialog?

Wir Grünen wollen Sachsen-Anhalt als innovativen Standort für Games, XR, E-Sport und interaktive Technologien aus dem gewachsenen Bestand heraus weiterentwickeln. Dafür unterstützen wir eine ressortübergreifende Landesstrategie, die Ressorts und Zuständigkeiten zusammenführt. Ebenso befürworten wir eine klar benannte politische Zuständigkeit innerhalb der Landesregierung sowie einen regelmäßigen, strukturierten Dialog mit der Branche. Unser Ziel ist es, Entwicklung, Gründungen, Fachkräftegewinnung und Technologietransfer besser zu vernetzen. Dabei setzen wir auch auf die Kenntnisse, Mitwirkung und Selbstorganisation der Branche selbst.

2. Förderung, Finanzierung und Unternehmenswachstum: Sachsen-Anhalt verfügt mit der Games- und XR-Förderung der Mitteldeutschen Medienförderung, Sachsen-Anhalt DIGITAL CREATIVITY und weiteren Gründungs-, Digitalisierungs- und Innovationsprogrammen bereits über wichtige Förderangebote. Entwicklungszyklen, Vorlaufkosten und internationale Märkte stellen junge Unternehmen dennoch vor besondere Finanzierungsanforderungen. Wie will Ihre Partei die bestehenden Förderangebote langfristig sichern, weiterentwickeln und besser miteinander

verzahnen? Welche Maßnahmen planen Sie für Gründung, Prototypenentwicklung, Produktion, Markteintritt und nachhaltiges Unternehmenswachstum?

Bestehende Förderangebote wie die Games- und XR-Förderung der Mitteldeutschen Medienförderung sowie Innovations- und Gründungsprogramme wollen wir langfristig sichern, besser aufeinander abstimmen und vor allem bürokratiearm gestalten. Besonders wichtig sind uns dabei auch die passgenaue Unterstützung für Gründungen, Prototypenentwicklung und den Markteintritt sowie eine bessere Vermittlung zu Wagniskapital und Innovationsförderung. Darüber hinaus wollen wir Kooperationen zwischen Unternehmen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen stärken, um Wachstum, Fachkräftegewinnung und Technologietransfer nachhaltig zu fördern. Ziel ist ein innovationsfreundliches Ökosystem, damit kreative Ideen erfolgreich in marktfähige Produkte und Unternehmen überführt werden können.

3. Innovationstransfer und öffentliche Anwendung: Games-, Simulations- und XR-Technologien werden unter anderem in Bildung, Gesundheit, Industrie, Handwerk, Kultur, Tourismus und Verwaltung eingesetzt. Gerade kleinen Unternehmen und öffentlichen Einrichtungen fehlen jedoch häufig Ressourcen für gemeinsame Pilotprojekte. Wie will Ihre Partei den Transfer dieser Technologien in Wirtschaft und öffentliche Aufgaben stärken?

Unterstützen Sie dafür Reallabore, Modellprojekte, Innovationsgutscheine, Transfernetzwerke oder eine innovationsorientierte öffentliche Beschaffung?

Reallabore, Modellprojekte und Transfernetzwerke, in denen Unternehmen, Hochschulen, Kommunen und öffentliche Einrichtungen gemeinsam innovative Anwendungen entwickeln und erproben, sind ein idealer Transferansatz für XR- und Simulationstechnologien. Wir wollen das Vergabegesetz öffnen, damit auch eine innovationsfreundliche öffentliche Beschaffung berücksichtigt werden kann. Gerade in den Bereichen Bildung, Gesundheitswesen, Industrie, Kultur, Tourismus und Verwaltung sehen wir großes Potenzial, interaktive Technologien stärker einzusetzen und Innovationen schneller in die Praxis zu überführen.

B · E-Sport: Strukturen und Veranstaltungen

4. E-Sport-Strukturen, Gemeinnützigkeit und Förderung: Der organisierte E-Sport wird wesentlich von Vereinen, Initiativen und ehrenamtlich Engagierten getragen. Trotz der bundesrechtlichen Gemeinnützigkeit ist der Zugang zu Räumen, Infrastruktur und bestehenden Förderangeboten weiterhin nicht selbstverständlich. Wie will Ihre Partei gemeinnützige E-Sport-Strukturen dauerhaft unterstützen? Befürworten Sie den Zugang zur Vereins-, Projekt- und Infrastrukturförderung sowie eine stärkere Zusammenarbeit mit dem organisierten Sport?

Gemeinnützige E-Sport-Strukturen sind für uns Grüne Teil der digitalen Jugend-, Kultur- und Vereinsarbeit. Gemeinnützige E-Sport-Vereine sollten einen fairen Zugang zu Vereins-, Projekt- und Infrastrukturförderung erhalten. Gleichzeitig befürworten wir eine stärkere Zusammenarbeit mit dem organisierten Sport, der Jugendhilfe sowie Bildungs- und Kultureinrichtungen. Hier gab es in der Vergangenheit sowohl mit dem Landessportbund als auch mit dem Fußballverband Sachsen-Anhalt spannende Ansätze. Ziel ist es auch hier, ehrenamtliches Engagement zu unterstützen, geeignete Räume und digitale Infrastruktur

bereitzustellen und E-Sport als Ort für Gemeinschaft, Medienkompetenz, Integration und Nachwuchsförderung zu nutzen.

5. Veranstaltung und Standortentwicklung: E-Sport-Veranstaltungen schaffen Begegnung und Sichtbarkeit und können wirtschaftliche sowie touristische Effekte auslösen. Nachhaltige Standortentwicklung setzt sowohl regionale Eigenproduktionen als auch die Gewinnung überregionaler Veranstaltungen voraus. Beides wird maßgeblich von lokalen Akteuren getragen, denen für Bewerbungen und Akquise häufig Ressourcen und Ansprechstrukturen fehlen. Wie will Ihre Partei regionale E-Sport-Veranstaltungen aus Sachsen-Anhalt unterstützen und zugleich überregionale oder nationale Formate für das Land gewinnen? Wie sollen lokale Akteure bei der Akquise und Ausrichtung solcher Veranstaltungen unterstützt werden?

Das Land kann letztlich nur eine begrenzte Zahl von größeren Veranstaltungen mit dem Anspruch tatsächlich überregionaler Strahlkraft fördern und pushen. Dabei sollen aber E-Sport-Events bei der Auswahl gleichrangig mit anderen Kultur-, Sport- und weiteren Veranstaltungsformen berücksichtigt werden. Daneben soll bei regionalen Events die Community bei der Vernetzung und dem Zugang zu bestehenden Fördermöglichkeiten unterstützt werden.

C • Bildung, Medienkompetenz und Fachkräfte

6. Medienbildung, aktive Gestaltung und MINT: Games und E-Sport sind Teil der Lebenswelt vieler junger Menschen. Neben einem reflektierten Umgang eröffnen sie praktische, handlungsorientierte Zugänge zum Lernen: von der gestalterischen Bearbeitung der Hardware (Casemodding) über Game Design und kreative Medienproduktion bis zur Programmierung verbinden sie technische, gestalterische und soziale Kompetenzen und senken die Schwelle zu MINT-Themen. In Sachsen-Anhalt bestehen dafür bereits Kooperationen zwischen Hochschulen und Praxis. Wie will Ihre Partei Games- und E-Sport-bezogene Medienbildung und aktive Mediengestaltung in Schulen, Jugendarbeit und außerschulischen Lernorten stärken? Wie sollen pädagogische Fachkräfte dafür qualifiziert und Kooperationen mit Wissenschaft, Wirtschaft und Zivilgesellschaft dauerhaft unterstützt und verstetigt werden?

Games und E-Sport sind Teil der Lebenswelt vieler junger Menschen und bieten beim richtigen Setting damit auch große Potenziale für Medienbildung, Kreativität und MINT-Kompetenzen. Wir wollen diese Potenziale stärker in Schulen, der Jugendarbeit und außerschulischen Lernorten nutzen. Dafür setzen wir auf gut ausgestattete Lernorte, die Qualifizierung pädagogischer Fachkräfte sowie eine dauerhafte Zusammenarbeit von Schulen, Hochschulen, Jugendhilfe, Wirtschaft und Zivilgesellschaft. Bestehende erfolgreiche Kooperationen in Sachsen-Anhalt wollen wir ausbauen und verstetigen, damit junge Menschen digitale Kompetenzen praxisnah erwerben und aktiv gestalten können.

7. Hochschulen, Gründungen und Fachkräfte: Sachsen-Anhalts Hochschulen vermitteln zahlreiche für Games und XR relevante Kompetenzen. Entscheidend ist, daraus sichtbare Karrierewege, Ausgründungen, Wissenstransfer und qualifizierte Arbeitsplätze im Land zu entwickeln. Welchen Stellenwert räumt Ihre Partei games- und XR-bezogenen Studien-, Ausbildungs- und Weiterbildungsangeboten ein? Wie will sie daraus mehr Gründungen, Unternehmenskooperationen und langfristige berufliche Perspektiven in Sachsen-Anhalt schaffen?

Diese Zukunftstechnologien haben Potenzial für Wirtschaft, Bildung und Digitalisierung. Deshalb wollen wir entsprechende Studien-, Ausbildungs- und Weiterbildungsangebote stärken und den Austausch zwischen Hochschulen, Unternehmen und Gründungsszene intensivieren. Ziel ist es auch hier, mehr Ausgründungen, Technologietransfer und innovative Geschäftsmodelle in Sachsen-Anhalt zu ermöglichen. Dazu wollen wir Gründungsförderung, Reallabore, Gründerzentren und Kooperationen zwischen Wissenschaft und Wirtschaft weiter ausbauen, damit qualifizierte Fachkräfte im Land attraktive berufliche Perspektiven finden und neue Unternehmen entstehen.

D · Jugend, Teilhabe und ländlicher Raum

8. Jugendangebote und regionale Teilhabe: Games und E-Sport können soziale Begegnung, Medienkompetenz, Kreativität und ehrenamtliches Engagement fördern. Dieses Potenzial ist besonders im ländlichen Raum relevant, setzt jedoch qualifizierte Betreuung, geeignete Räume und tragfähige Finanzierung voraus. Welche Rolle sollen Games und E-Sport künftig in der offenen Kinder- und Jugendarbeit spielen? Wie will Ihre Partei Kommunen und Träger insbesondere im ländlichen Raum beim Aufbau qualifizierter, inklusiver und langfristiger Angebote unterstützen?

Games und E-Sport bieten, wenn Anleitung und reflektierende Auseinandersetzung mit den Inhalten gegeben sind, großes Potenzial für Medienbildung, Kreativität, Gemeinschaft und ehrenamtliches Engagement. Wir wollen sie deshalb als Baustein der offenen Kinder- und Jugendarbeit stärken, auch im ländlichen Raum. Kommunen und freie Träger wollen wir durch eine verlässliche Jugendförderung, qualifizierte Fachkräfte und moderne Ausstattung unterstützen. Wichtig sind uns inklusive Angebote und eine enge Zusammenarbeit von Jugendhilfe, Schulen, Vereinen, Hochschulen, Offenen Kanälen und der Games- und E-Sport-Community, damit junge Menschen digitale Kompetenzen erwerben und gesellschaftliche Teilhabe erleben können.

E · Kultur und Gesellschaft

9. Kultur und digitales Erbe: Sachsen-Anhalt besitzt ein international bedeutendes kulturelles, industrielles und technologisches Erbe. Games, XR und interaktive Medien können dieses Erbe neu vermitteln und sind zugleich eigenständige zeitgenössische Kultur- und Ausdrucksformen. Wie will Ihre Partei Games, XR und interaktive Medien in Kulturpolitik, kultureller Bildung und Projektförderung berücksichtigen? Wie sollen regionale Produktionen und die digitale Spielkultur im Land gestärkt und bewahrt werden?

Die zeitgemäße Umsetzung und Vermittlung unseres kulturellen Erbes und zeitgemäßer Kultur wird stetig stärker digital-interaktiv erfolgen. Dies gilt es offensiv als Chance anzunehmen und Etats dementsprechend umzuschichten. Entsprechend tätige Unternehmen sowie Entwicklerinnen und Entwickler wollen wir durch bessere Vernetzung, Kooperationen mit Museen, Hochschulen und Kultureinrichtungen in ihrer Kreativität und als Wirtschaftsfaktor unterstützen.

10. Gesellschaftliche Auseinandersetzung und Dialog: Die öffentliche Debatte über Games und E-Sport verengt sich häufig auf Risiken wie Sucht oder Gewalt. Kulturelle, soziale und bildungsbezogene Chancen bleiben dabei ebenso häufig unbeachtet wie das Verständnis zwischen den Generationen. Wie will Ihre Partei eine differenzierte gesellschaftliche Auseinandersetzung mit E-Sport und dem Medium Videospiel fördern? Wie soll ein sachlicher, generationenübergreifender Dialog unterstützt werden, der Chancen und Risiken gleichermaßen in den Blick nimmt?

Games und E-Sport gehören zur Lebenswelt vieler Menschen im Land und verdienen eine differenzierte gesellschaftliche Betrachtung. Wir wollen Chancen wie Medienkompetenz, Kreativität, Teamarbeit, kulturelle Teilhabe und digitale Innovation ebenso in den Blick nehmen wie Risiken, etwa problematisches Nutzungsverhalten, Desinformation, Manipulation, Suchtverhalten und Verführung. Dafür setzen wir auf Medienbildung, wissenschaftliche Begleitung und den strukturierten Dialog zwischen Schulen, Familien, Jugendarbeit, Wissenschaft und der Games-Community. Unser Ziel ist eine sachliche aber ehrliche Debatte, die auch Konsequenzen nach sich ziehen kann, dabei aber Vorurteile abbaut, Orientierung gibt und die Potenziale digitaler Spielkultur verantwortungsvoll nutzt.

Wir hoffen, Ihnen und Ihren Mitgliedern mit diesen Antworten weitergeholten zu haben.

Mit freundlichen Grüßen


Susan Sziborra-Seidlitz
Landesvorsitzende


Dennis Helmich
Landesvorsitzender